
elf
PlayStation
Dragon Knight 4
ドラゴンナイトIV
解説書
BANPRESTO

このたびはバンプレストの「ドラゴンナイト4」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの解説書をお読みいただき、正しい使用方法をお知りいただきますと、より一層ゲームを楽しくプレイすることができます。なおこの解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1～3ブロック

SLPS 00664

CONTENTS

OPENING STORY

遠い遠い未来の世界、人類は新しい文明のあり方を見つけだしていた。彼らは神族や魔族の介入なしに、自分たちの力だけで繁栄を続けていたのだ。

そんな遠い未来の物語……。

この未来の魔界の王ミナタスは、魔族による人間世界の支配を夢見ていたが、神族の厳しい監視によって、なかなか行動を起こせずにいた。そんな時、彼は次女イノの密告によって、長女マノと部下である四天王のひとり、ルシフォンが密通していることを知る。怒った彼は、ルシフォンを次元の狭間へと閉じこめてしまう。

それから1000年――、ミケクスは神族に忘れ去られた存在であるルシフォンを使って、かつて魔界の王アイードを倒した神と人間の子「ヤマト・タケル」を抹殺し、人間界へ干渉しようと行動を開始した。

その旧人間界では、ヤマト・タケルに息子カケルが生まれていた。カケルはすくすくと育ち、父親によく似た元気一杯のやんちゃ坊主になった。

カケルが15歳になったある日、タケルの元にソニアの街に住んでいる戦友バーンから一通の手紙が届いた。

「正体不明の男が自らドラゴンナイトを名乗り、世界を戦火に巻きこもうとしている。その男を倒すため、協力してほしい……」

タケルはこれを機会にカケルを旅立たせることにした。カケルは期待で胸をふくらませ、冒険の旅へと出発した……。

コントローラの使い方



操作方法は、街での移動をメインとするクエストモード（→P.10より参照）と敵部隊との戦闘をメインとするシミュレーションモード（→P.14より参照）の2種類に分類されます。

街

〈クエストモードでの操作〉

方向キー	プレイヤーの移動
○ボタン	決定、会話をする、調べる、メッセージのスキップ
×ボタン	取り消し、メニューウインドウを閉じる
△ボタン	メニューウインドウを開く
□ボタン	使用しません
R1ボタン	使用しません
R2ボタン	
L1ボタン	○ボタンと同様
L2ボタン	×ボタンと同様
SELECTボタン	△ボタンと同様

戦闘

〈シミュレーションモードでの操作〉

方向キー	プレイヤー、カーソルの移動
○ボタン	決定（移動終了、攻撃目標など）
×ボタン	取り消し、メニューウインドウを閉じる、押し続けるとカーソルの高速移動
△ボタン	メニューウインドウを開く
□ボタン	全体マップ表示
R1ボタン	キャラクター選択スキップ（送り）
R2ボタン	キャラクター選択スキップ（戻り）
L1ボタン	○ボタンと同様
L2ボタン	×ボタンと同様
SELECTボタン	△ボタンと同様

ゲームの始め方・終わり方

●ゲームの始め方

プレイステーション本体に「ドラゴンナイト4」のディスクをセットして起動させます。
しばらくするとデモが始まります。デモが終わるか、デモ中にSTARTボタンが押されるとタイトル画面になります。
タイトル画面でSTARTボタンまたは○ボタンを押すと、ロード画面になります。



●ロードのしかた

最初から始める場合は、一番右側の「NEW GAME」を選びます。
以前セーブしているノートで始める場合は、残りの3つのノートから選びます。方向キーの左右で選び、○ボタンを押して下さい。



＊セーブ、ロードされるのは、メモリーカード差込口1（スロット）のみ対応で、メモリーカードの空き容量は、1ブロック以上必要です。メモリーカードが無くても遊ぶ事はできますが、セーブすることはできません。

●セーブのしかた

街や村の中にロイドンという冒険小説家がいます。彼に話しかけると、彼の冒険のノートに書き込んでそれまでのデータをセーブすることができます。
ノートは全部で3つ。その中からセーブしたいノートを選んでセーブして下さい。
上書きすると前のデータは消されてしまいます。この画面から抜ける場合は、一番右側の「EXIT」を選んで○ボタンを押すか、×ボタンを押して下さい。
また、戦闘の途中で「撤退」を選ぶとゲームオーバーになり、再びロード画面で前にセーブした街から始めることができます。





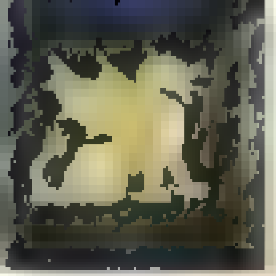


ゲームの進め方

●ゲームの進め方

このゲームは２つの部分からできています。１つが街や村の中でのクエストモード、もう１つが敵軍隊と戦うシミュレーションモードです。一般的な流れは以下の通りです。

クエストモード	街や村の中に入る ↓ 住人や仲間と会話（イベント発生） ↓ 訓練所（部隊補充） ↓ ロイドンと会話（セーブ） ↓ 街や村を出る
シミュレーションモード	部隊配置 ↓ 戦闘 ↓ ステージクリア（街や村を解放）→ 街や村の中に入る



クエストモード

●クエストモード

町や村の中では様々なイベントが起きます。そして必要最低限のイベントをクリアしなければ、町や村の外に出ることができません。町の住民や仲間達と会話し情報を入手するとイベントをクリアして町や村の出口（画面の右側）から外へ出ることができます。

●他のキャラクターとの会話

会話をしたい相手に操作しているキャラクターを接触させて　ボタンを押します。





● メニューウインドウ表示

町や村の中でアイテムを使用したり、ステータスを確認したりするには、メニューウインドウを使用します。　ボタンで開き、　ボタンで閉じます。

● 各メニューについて

メニューウインドウを開くと、以下の項目が表示されます。方向キーで選び、○ボタンで決定して下さい。



移動	プレイヤーの移動スピードを設定することができます。 (左より) カエル(おそい) ハチ(ふつう) ウサギ(はやい)です
音声	イベントシーンでの会話のON/OFFを設定することができます
サウンド	ゲーム中のBGMのON/OFFを設定することができます
ステータス	各キャラクターのステータスを見ることができます **LV** レベル　**AT** 攻撃力　**DF** 防御力 **RA** (射程範囲)　**MV** (移動範囲)　**EXP** 経験値
アイテム	アイテムを使用します。使用するアイテムの種類、数量、使用するキャラクターを決定して下さい。

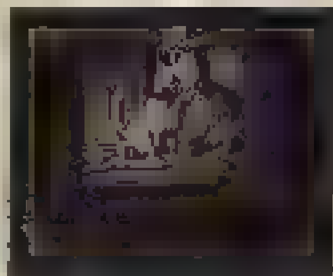
●訓練所について

街や村によって、共に戦ってくれる人達が訓練所に登録しています。しかし、残念なことに登録されている人物の内、一人しか選ぶことができません。また、登録されていない人物でも仲間にできる場合もあります。



●ロイトンについて

プレイヤーが行く先々の街や村で会うこのキャラクター(ロイトン)は、謎の男です。会話する度に主人公の話を聞きたがりますので、素直にそれに従えばセーブすることができるでしょう。



街から出られない時は

1 主要なキャラクター(エト、セイル、ナターシャ、マルシェ等)と会話しましたか?

2 訓練所に登録している部隊がいる場合、どちらか一方を仲間にしましたか?

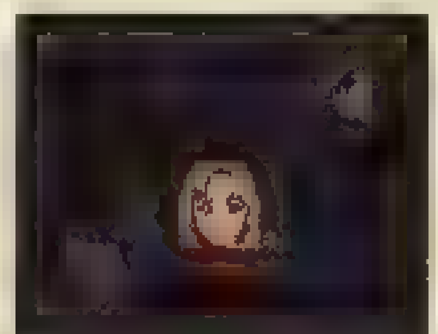
※ほとんどの場合、この2つをクリアしていれば街から出られるはずです。

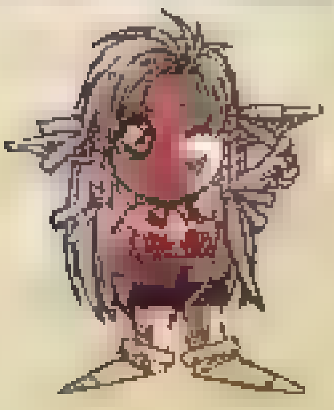


●親密化イベントについて

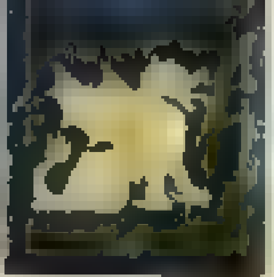
街や村の中の雰囲気の良い場所で、各キャラクターを呼び出して会話を楽しむことができます。マップ上で♥マークで示されている場所です。
会話の進め方によっては、今後の展開にも乱闘があるかもしれません。











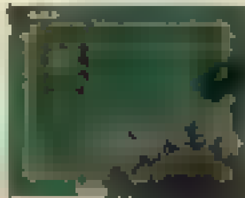
シミュレーションモード

●シミュレーションモード

決められたターン数内で敵を全滅、もしくは敵の守っている城を奪回するとステージクリアです。

●1、全体を見る

方向キーでカーソルを移動させてマップ全体を見ることができます。敵部隊にカーソルをあわせるとパラメータを見ることができます。Cボタンを押すとユニット配置へ移ります。



●2、ユニットの配置

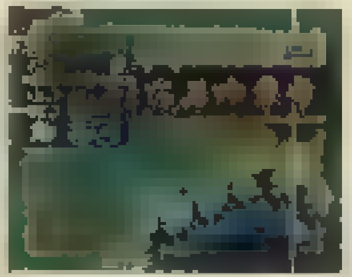
配置するユニットを方向キーの左右で選びCボタンで決定します。決定するとマップ上に配置可能な場所がパネルで表示されるので、そのパネルの内の1つを選んで決定して下さい。ただし、その部隊が移動不可能な場所や、他のユニットと重ねて配置することはできません。

主要キャラクターは必ず配置する様になっています。

配置可能な部隊数をすべて配置するか、配置終了を選ぶとターン開始へ移ります。

配置可能な部隊数

配置終了



ユニットのパラメータ

配置可能なユニット

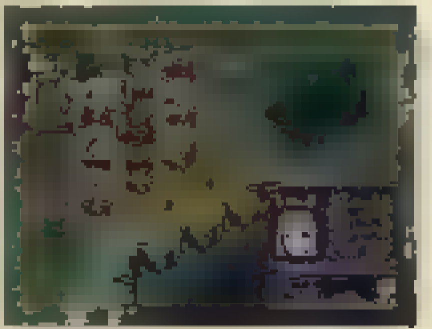
●3．ターンの開始

配置が終わると、まずはプレイヤーのターンから始まります。プレイヤーのターンが終われば、次は敵のターンで交互にそれを繰り返します。



●4．ユニットの移動

カーソルを動かして移動させたいユニットに合わせます。R1、R2ボタンで自動的にカーソルが合う様になっています。○ボタンを押すとそのユニットの移動可能な範囲がパネルで表示されます。その範囲内で移動させたい場所にキャラクターを移動させます。
○ボタンを押すと、その場所で待機します。もう一度○ボタンを押すとそこで行動を終了させます。



●5. 戦闘

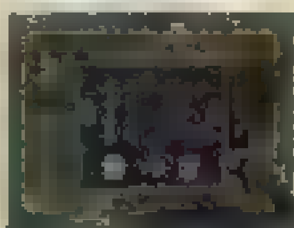
待機場所より射程範囲内に敵がいる場合
射程範囲がパネルで表示されます。攻撃したい
敵にカーソルを合わせてCボタンを押します。
攻撃しない場合は、一度Bボタンを押してカー
ソルを操作しているユニットに合わせてCボタ
ンを押します。



画面が切り替わり、バトルシーンに突入します。



テンポよく戦闘をしたい場合は、メニューウイ
ンドウ内の「バトルアニメ」をOFFにするとスム
ーズな戦闘を行うことができます。



●6. ターンの終了

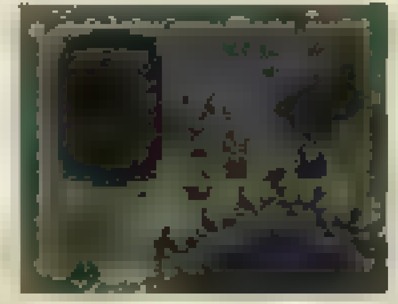
各ターンはすべての味方キャラクターを行動終了させるか、メニューウインドウ内
の「ターン終了」を選んだ時、終了します。

●メニューウインドウ表示

プレイヤーのターン中に、設定変更やステータスを確認したりするには、メニューウインドウを使用します。ボタンで開き、ボタンで閉じます。

●各メニューについて

メニューウィンドウを開くと、以下の項目が表示されます。方向キーで選び、○ボタンで決定して下さい。



ステータス　各キャラクターのステータスを見ることができます。
LV（レベル）　AT（攻撃力）　DF（防御力）
RA（射程範囲）　MV（移動範囲）　EXP（経験値）

サウンド　ゲーム中のBGMのON／OFFを設定することができます。

撤退　ゲームを終了させます。

バトルアニメ　ゲーム中のバトルアニメのON／OFFを設定することができます。OFFにするとスムーズに戦闘を行うことができます。

ターン終了　すべての味方キャラクターを行動終了させ、敵にターンを渡します。

●全体マップ表示

プレイヤーターン中、ボタンを押すと、全体マップを見ることができます。



●勝利・敗北の条件

勝利条件

1 敵（画面右端）にある街や村を奪い返した時、その建物の中央に、味方のキャラクターの一人を行動終了させる

2 すべての敵を全滅させた時

敗北条件

1 味方の主要キャラクター（カケル、セイレ、エト、ナターシャ、マルチーネ、サラ）の内、誰か一人でも死んだ時。

2 メニューウインドウ内の「撤退」を選んだ時

3 各ステージに設定されている残りターン数が無くなった時

●パラメータの見方

敵部隊や味方部隊、地形効果等その部隊・場所にカーソルを合わせるとパラメータが表示されます。

残りターン数　カーソル（現在表示されているユニット）

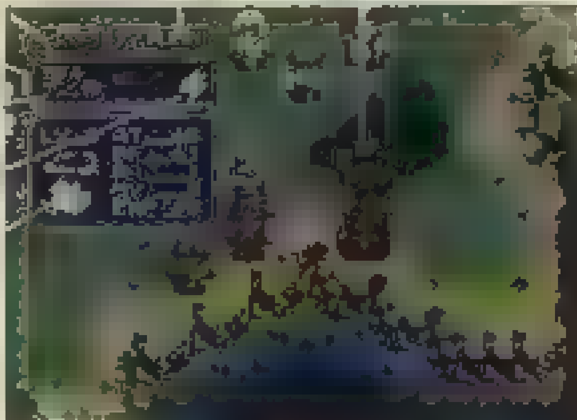
地形効果

キャラクター名

部隊名

残り人数

ステータス



地形効果	パーセント表示です。その地形にいる時に敵の攻撃を受けるとそのパーセント分だけ防御力がアップ・ダウンします。
残りターン数	無くなるとゲームオーバーになります。
キャラクター名	現在カーソル内にあるキャラクター名です。
部隊名	現在カーソル内にあるキャラクターの部隊の種類です。
残り人数	現在カーソル内にあるキャラクターの部隊残り人数です。
ステータス	現在カーソル内にあるキャラクターのステータスです。

●ステータスの見方

LV ——— レベル

レベルが上がるほど、攻撃・防御効果がアップします。

AT 攻撃力

数字が大きくなるほど、敵により大ダメージを与えることができます。

DF 防御力

数字が大きくなるほど、敵の攻撃を防ぐことができます。

RA 射程範囲

そのキャラクターから何マス離れた場所に攻撃できるかを表示しています。

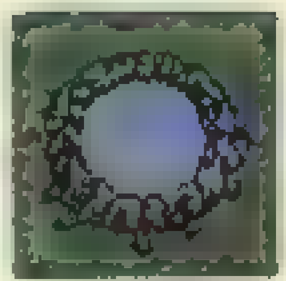
MV 移動範囲

そのキャラクターから何マス離れた場所に移動できるかを表示しています。

EXP 経験値

敵の部隊と戦闘を繰り返すと、経験値が上がります。経験値が増えある程度たまるとレベルアップします。

●部隊の復活と消滅



復活の泉

敵・味方共に1つの部隊は隊長1人とその部下8人で構成されています。

闘っている内に部下が減って行きますが、これは死んでしまった訳ではなく戦闘不能状態だと考えて下さい。戦闘不能状態に陥った部下達は復活の泉で1ターン過ごすか、回復ユニットの治療によって元気に復活することができます。

●部隊の種類

部隊の種類は、以下の11種類があります。同じ種類の部隊でも、キャラクターによって多少の差があります。数値は基本パラメータです。

1	剣士隊	攻撃力、防御力共にバランスのとれた部隊 近距離攻撃型ユニットで、射程範囲は1、移動距離は3
2	戦斧隊	攻撃力、防御力が剣士隊より優れている。しかし機動性が低いのが欠点。中距離攻撃型ユニットで、射程範囲は2、移動距離は2
3	魔法隊	砂漠等の砂地でほとんど地形効果を受けなくてすむ。長距離攻撃型ユニットで、射程範囲は3、移動距離は2
4	騎馬隊	防御力は低いが機動性に富んだ部隊 近距離攻撃型ユニットで、射程範囲は1、移動距離は4
5	弓矢隊	射程は短いが中距離の特性を持つ 中距離攻撃型ユニットで、射程範囲は2、移動距離は3

SLPS 00664

6 [illegible]

[illegible]

7 [illegible]

[illegible] 移動距離は2。

8 [illegible]

[illegible]

9 [illegible]

[illegible] 移動距離は6。

10 [illegible]

[illegible]

11 [illegible]

[illegible] 中距離ユニットで、[illegible]

[illegible]

攻撃タイプの種類

[illegible]

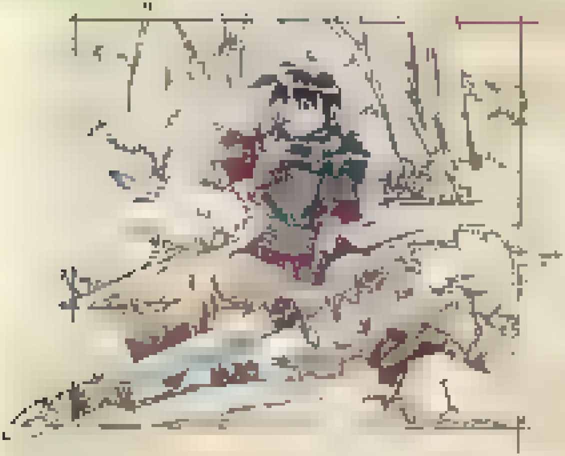
●アイテムの種類

アイテムは街や村の至る所に隠されています。もちろんこれらのアイテムを使わなくてもゲームは解けますが、時間と余裕のある人は探してみて下さい。また戦闘マップ上でもアイテムを見つけることができますが、この場合、アイテムはストックされず、それを見つけたキャラクターに自動的に使用されます。

力の種	攻撃力を1ポイントアップします
守りの種	防御力を1ポイントアップします
すばやさの種	移動距離を1ポイントアップします
白い実	射程範囲を ポイントアップします



主(おも)な登場(とうじょう)キャラクター



カケル

伝説の剣士ヤマト・タケルの一人息子。
父親に似た元気一杯のやんちゃ坊主。
正義感にあふれ、曲がった事が大きらい。
いつも物事をいい方に解釈する都合のい
い性格をしている。

セイル

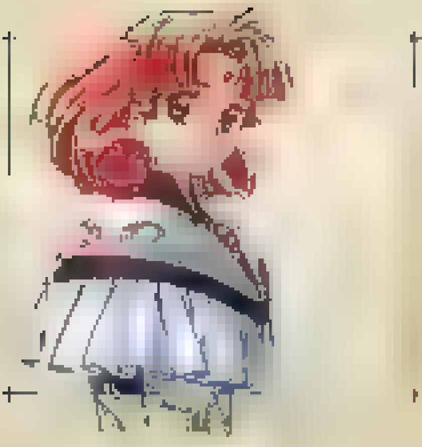
ヤマト・タケルの戦友バーンの一人
息子。
カケルとは対照的に気が弱く大人しい。
自分がドラゴンナイト一族の血を引く事
を全く誇りに思っていない。



エト

レイモンド王国で出会う謎の剣士。顔が半分隠れている兜をかぶっているので、誰も彼の素顔を知らない。とにかく強くたくましく、頼りがいのある人物である。





ナターシャ

カケルの幼馴染みで、幼い頃はよくカケルをいじめていた。今ではカケルと話しをする度に喧嘩になってしまう。気が強いが、本当は優しい女の子。カケルの前にでるとついつい意地っ張りになってしまう。



マルレーネ

トリアノンの村で出会う「エルフ」族の女性。ぞっとするほど美しい顔に、いつも悲しげな目をたたえている。カケルとエド以外の仲間達とほとんど話しをせず、いつも一人でぽつんといる。

ルシフォン

魔族の四天王の一人。魔族の王ミナウスの命令によって人間界に時を越えてやってきた。すさまじいほどの魔力を持ち、冷酷で誇り高く、虫一匹殺す時でさえこの美学を追及する男。



サラ

バーンのもとで修業する神官。魔法の資質や知識の広さはかなりのもので、セイルの教育係をまかせられている。その横柄かつ強引な性格は、神官としてはなかなかまかりしれない。セイルにとってはルシフォン以上の天敵だ。





ヘイリット

ルシフォン直属の三魔将のひとり。ルシフォンを敬愛し、忠誠を誓う格闘家だ。そのさばさばした性格は、同じ三魔将のひとりであるハーディスをいらだたせる。いつかホマノを出し抜き、ルシフォンを我がものに[illegible]と思っている。



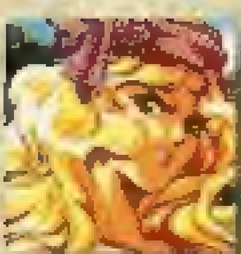
ハーディス

三魔将のひとりで、竜をあやつる生粋の戦士。ルシフォンに忠誠を誓いつつも、その恋人であるマノに強い恋心を抱く。ルシフォンのために……というよりは、マノを救いたい一心でこの戦いに赴く。しかしその事が後に……。

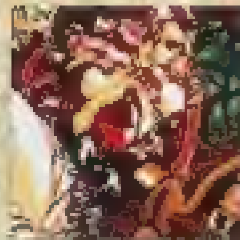
リディア

ベイリット、ハーディスに並ぶ三魔将のひとり。ルシフォンの側近とも言える死人使いだ。もとは天界の神々に従う戦士だったが、今はルシフォンに盲目的に従え、彼のためなら自らの命を失うこともいとわない狂信的な女性である。

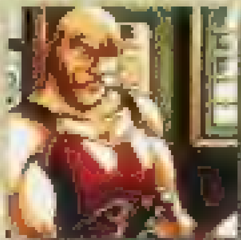


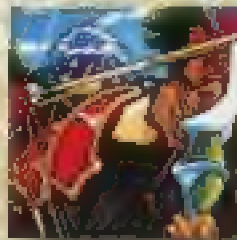


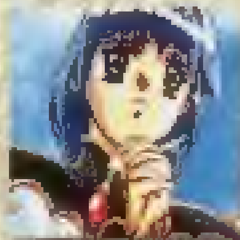
このほかにもたくさんの
個性的なキャラクター達
がいっぱいです。



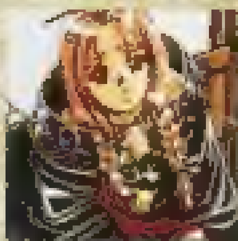


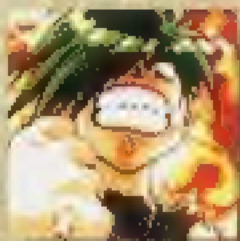


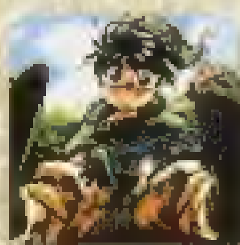


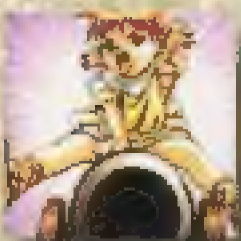


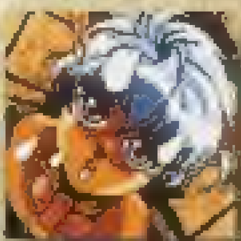




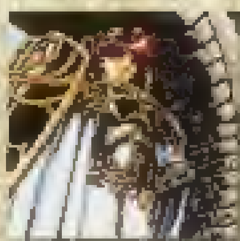












おことわり

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんので
ご了承ください。なお、ゲームのヒントは各専門誌等をご覧ください。

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。

お買い上げのお客様へ

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子さまのお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-5-5〒111-81　☎ 03-3847-6666

●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時

●電話番号はよくたしかめてお間違いのないようご注意ください。

企画・開発元　株式会社バンプレ企画

発売元　株式会社バンプレスト

千葉県松戸市松戸1230-1　〒271

※バンプレストはバンダイグループの一社です。

SLPS 00664
©エルフ 1994
©バンプレ企画 1996
©BANPRESTO 1996
" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.